

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

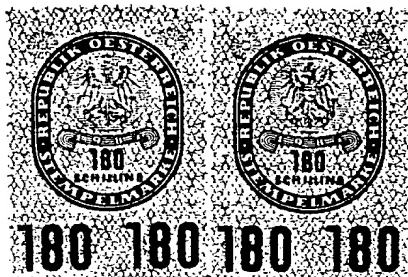


AT 98 / 00155

**ÖSTERREICHISCHES PATENTAMT**

1014 WIEN, KOHLMARKT 8 - 10

REC'D	08 JUL 1998
WIPO	PCT



Aktenzeichen A 1299/97

**PRIORITY DOCUMENT**  
09/463601

Das Österreichische Patentamt bestätigt, daß

**Heinz GÖD**  
**in A-6900 Bregenz, Vorklostergasse 45,**

am **31. Juli 1997** eine Patentanmeldung betreffend

**"Lernhilfe für Rechtschreib-Schwache",**

überreicht hat und daß die beigeheftete Beschreibung mit der  
ursprünglichen, zugleich mit dieser Patentanmeldung überreichten  
Beschreibung übereinstimmt.

Österreichisches Patentamt

Wien, am 4. Juni 1998

Der Präsident:

i. A.

  
  
**Kanzleirat FÜHLINGER**  
Fachoberinspektor



OSTERREICHISCHES PATENTAMT  
Verwaltungsstellen-Direktion

100.- S Kanzleigebühr  
bezahlt.

*Balhaus*

A 1299/97-1

AT PATENTSCHRIFT

(31) Int. Cl.:

Unex

(11) Nr.

(73) Patentinhaber: Heinz GÖD

(54) Gegenstand : LERNHILFE für RECHTSCHREIB-SCHWACHE

(61) Zusatz zu Patent Nr. \_\_\_\_\_

(67) Umwandlung aus GM \_\_\_\_\_

(62) Ausscheidung aus : \_\_\_\_\_

(22) (21) Angemeldet am:

(33) (32) (31) Unionspriorität :

(42) Beginn der Patentdauer:

Längste mögliche Dauer:

(45) Ausgegeben am :

(72) Erfinder :

(60) Abhängigkeit:

(56) Entgegenhaltungen, die für die Beurteilung der Patentierbarkeit in Betracht gezogen wurden:



## BESCHREIBUNG:

### LERNHILFE für RECHTSCHREIB-SCHWACHE:

Wenn ein Mensch an etwas wirklich interessiert ist, so lernt er es normalerweise leicht und gut; wenn einen Menschen etwas nicht interessiert, so lernt er es nur mit Widerwillen und meist nur so, daß er es nicht wirklich richtig kann.

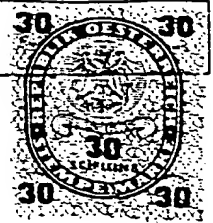
Zunehmend mehr Menschen tun sich mit der Rechtschreibung schwer. Der Schluß liegt nahe, daß es diese Menschen gar nicht wirklich interessiert, wie die Wörter richtig geschrieben werden.

Interesse zu wecken - zumal für die Rechtschreibung -, ist schwierig, aber es gibt möglicherweise einen Trick. Wenn der Mensch etwas Interessantes ansieht, so ist sein Gehirn für Aufnahme geöffnet. Spielt man nun blitzartig - der 'Blitz' kann so kurz sein, daß er nicht einmal bewußt wahrgenommen wird - etwas für ihn 'Uninteressantes' ein, so dringt auch dieses gut in das auf Aufnahme geschaltete Gehirn ein; möglicherweise wird auf diese Art das Gehirn überlistet.

Die Anwendung als Lernhilfe könnte folgendermaßen aussehen:

In einen interessanten Fernsehfilm oder in ein Computerspiel werden die Wörter als 'Blitze' eingespielt - die 'Blitze' so kurz wie möglich; möglicherweise so kurz, daß mensch sie nicht bewußt wahrnimmt. Die verarbeitbare Wortrate muß durch Versuch herausgefunden werden. Die optimale visuelle Gestaltung der 'Wortblitze' muß ebenfalls durch Versuch gewonnen werden.

Besonders einfach läßt sich das bei Computerspielen verwirklichen, indem die Wörter aus einem Wortspeicher abgerufen werden. Für die Einspielung eines Wortes wird das Spielprogramm kurz unterbrochen, das Wort wird aus dem Wortspeicher geholt und als Kurzspot auf den Bildschirm gespielt und dann wird das Spielprogramm wieder fortgesetzt bis zum nächsten Kurzspot undsoweiter. Die Unterbrechung ist dabei so kurz, daß der Spielablauf nicht beeinträchtigt wird. Der Wortspeicher könnte so in das Spielprogramm eingebaut sein, daß er vom Spieler selbst von einer Diskette geladen und bei Bedarf händisch editiert werden kann. Die visuelle Gestaltung der Spots könnte für den Spieler beeinflussbar gemacht und auch die Spotdauer und die Wortrate (Worte/Zeiteinheit) könnte für den Spieler individuell einstellbar gemacht werden.



### **PATENTANSPRUCH:**

Lernhilfe für 'Rechtschreib-Schwache', dadurch gekennzeichnet, daß die Wörter, die gelernt werden sollen, in ein visuelles Medium (z.B. Fernsehfilm, Video- oder Computerspiel) einzeln oder in einer kurzen kennzeichnenden Wortgruppe als Kurzspots eingespielt werden, wobei die Spots in der Dauer so kurz wie möglich gehalten werden - möglicherweise so kurz, daß mensch sie gar nicht mehr bewußt wahrnimmt.



### ZUSAMMENFASSUNG:

Als Lernhilfe für 'Rechtschreib-Schwache' werden in einen interessanten Fernsehfilm oder in ein Computerspiel die zu lernenden Wörter als Kurzspots eingespielt. Die Spots sind dabei möglichst kurz -möglicherweise so kurz, daß mensch sie nicht bewußt wahrnimmt.